






RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (SEMESTER LESSON PLAN)

Nomor Dok	FRM/KUL/01/02
Nomor Revisi	03
Tgl. Berlaku	30 September 2022
Klausa ISO	7.5.1 & 7.5.5

Disusun oleh (<i>Prepared by</i>)	Diperiksa oleh (<i>Checked by</i>)	Disetujui oleh (<i>Approved by</i>)	Tanggal Validasi (<i>Valid date</i>)
			
Dr. I Bagus Endrawan, M.Pd	Dr. Noviria Sukmawati, M.Pd	Nuzsep Almigo, M.Si., Ph.D	

penjabaran bahan kajian

- | | | |
|--|--------------------------------|--|
| 1. Fakultas (<i>Faculty</i>) | : Sosial Humaniora | |
| 2. Program Studi (<i>Study Program</i>) | : Pendidikan Olahraga | Jenjang (<i>Grade</i>): S-1 |
| 3. Mata Kuliah (<i>Course</i>) | : Teori dan Praktik Tenis Meja | |
| 4. SKS (<i>Credit</i>) | : 3 | Semester (<i>Semester</i>): 2 |
| 5. Kode Mata Kuliah (<i>Code</i>) | : 2213323005 | Sertifikasi (<i>Certification</i>) : <input type="checkbox"/> Ya (<i>Yes</i>) <input type="checkbox"/> Tidak (<i>No</i>) |
| 6. Mata Kuliah Prasyarat (<i>Prerequisite</i>) | : | |
| 7. Dosen Koordinator (<i>Coordinator</i>) | : | |
| 8. Dosen Pengampuh (<i>Lecturer</i>) | : Dr. I Bagus Endrawan, M.Pd | <input type="checkbox"/> Tim (<i>Team</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Mandiri (<i>Personal</i>) |
| 9. Capaian Pembelajaran (<i>Learning Outcomes</i>) | : | |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (<i>Programme Learning Outcomes</i>)	Sikap	S2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
	Pengetahuan	S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
		S9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
		S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan Kewirausahaan
P1		Menguasai konsep dan filosofi pendidikan olahraga	
		P2	Memahami dan menguasai konsep, teori dan filosofi dari berbagai cabang olahraga secara ilmiah.
		P4	Menguasai berbagai Pendekatan, strategi dan metode yang inovatif

		P5 P6	dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, kesehatan dan rekreasi Menguasai konsep dan etika profesi dalam tenaga kependidikan dan keolahragaan Memahami karakteristik peserta didik dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
	Keterampilan Umum	KU1 KU2 KU3 KU10 KU11	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur; Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni; Mampu mengkombinasikan kompetensi teknis, teoritis dan keahlian profesional untuk tugas dan tanggungjawabnya Mampu mempresentasikan dan mengkomunikasikan informasi serta menyampaikan ide dan pendapatnya secara jelas, baik lisan maupun tertulis, kepada pemangku kepentingan
	Keterampilan Khusus	KK2	Memiliki Keterampilan dasar keilmuan mendidik (<i>scientific basis of the art of teaching</i>), etika profesi kependidikan dalam lingkup Pendidikan Olahraga.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) (<i>Course Learning Outcomes</i>)		CPMK- 1	Mahasiswa memiliki pemahaman tentang teori permainan tenis meja
		CPMK- 2	Mahasiswa memiliki pemahaman tentang teknik gerak dasar tenis meja
		CPMK- 3	Mahasiswa mampu mempraktikkan permainan tenis meja
		CPMK- 4	Mahasiswa mampu mengelola kompetisi dalam permainan tenis meja

10. Deskripsi Mata Kuliah (*Course Description*)

Mata kuliah tenis meja berbobot 3 sks, Mahasiswa diharapkan mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam cabang olahraga tenis meja dan mampu menguasai peraturan permainan, perwasitan dan mampu menyelenggarakan pertandingan bulutangkis. Proses pembelajaran dalam mata kuliah secara kognitif dan partisipatif. Selama proses pembelajaran setiap SUB- CPMK akan dilakukan penilaian secara objektif dengan menggunakan rubrik penilaian. Dalam perkuliahan ini akan dibahas mengenai sejarah singkat perkembangan tenis meja dunia dan Indonesia, teknik dasar, taktik, dan strategi bermain tunggal dan ganda, serta peraturan pertandingan dan perwasitan tenis meja

11. Bahan Kajian (Main Study Material)

BK 3	Keterampilan berfikir secara ilmiah
BK 9	Teknologi informasi
BK 11	Enterpreneur keolahragaan

12. Implementasi Pembelajaran Mingguan (Implementation Process of weekly learning time)

Minggu (Week)	Sub CPMK (Kemampuan akhir yang direncanakan) (Lesson Learning Outcomes)	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran (Study Material)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Estimasi Waktu] (Learning Method)	Sumber Belajar (Learning Resource)	Penilaian (Evaluation)		
					Indikator (Indicator)	Kriteria & bentuk (Criteria)	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah, organisasi, kejuaraan, sarana dan prasarana permainan tenis meja	Sejarah dan perkembangan tenis meja	Bentuk: Daring e-learning: http://elearning.binadarma.ac.id Keaktifan di elearning Menyelesaikan tugas Diskusi Forum 3 sks x 50 menit		Mampu menjelaskan tentang sejarah dan perkembangan olahraga tenis meja	Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	5%
2-3	Mahasiswa Mampu memahami dan melakukan teknik dalam permainan tenis meja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grip/Cara Pegang Bet 2. Pukulan Servis 3. Stance dan gerak kaki 	Bentuk: Luring Menyelesaikan tugas sks x 50 menit			Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	10%
4-5	Mahasiswa Mampu memahami dan menguasai pukulan dalam permainan tenis meja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memantulkan Bola dengan bet 2. Memantulkan bola ke lantai 3. Pukulan Backhand 4. Memantulkan bola ke tembok 	Bentuk: Luring Menyelesaikan tugas sks x 50 menit			Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	10%

6-7	Mahasiswa Mampu memahami dan menguasai variasi pukulan dalam permainan tenis meja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pukulan Variasi Servis 2. Pukulan Variasi Forehand 3. Pukulan Variasi Backhand 	Bentuk: Luring Menyelesaikan tugas sks x 50 menit			Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	10%
8	UTS						
9-10	Mahasiswa mampu menguasai teknik pukulan lanjutan dalam permainan	Blok forehand maupun backhand pushstroke dengan forehand maupun Drive stroke dengan forehand maupun	Bentuk: Luring Menyelesaikan tugas sks x 50 menit			Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	10%
11-12	Mahasiswa mampu bermain tenis meja dengan baik dan benar	Bermain Tunggal Bermain Ganda	Bentuk: Luring Menyelesaikan tugas sks x 50 menit			Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	10%
13	Mahasiswa mampu memahami peraturan dan perwasitan dalam permainan tenis meja	Perwasitan Organsasi Pertandingan	Bentuk: Luring Menyelesaikan tugas sks x 50 menit			Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	10%
14-15	Mahasiswa Mampu melaksanakan dan mengorganisasikan Pertandingan Tenis Meja	Memimpin Teknikal meeting Pertandingan Tenis Meja	Bentuk: Luring Menyelesaikan tugas sks x 50 menit			Kriteria : Ketepatan dan penguasaan Bentuk : Tugas Kuis	10%
16	UAS						

13. Pengalaman Belajar Mahasiswa (*Student Learning Experiences*) Kognitif dan Partisipatif

14. Kriteria dan Bobot Penilaian (*Criteria and Evaluation*)

Kriteria Penilaian:

Partisipasi	=	30%
Hasil Proyek	=	50%
Tugas	=	5%
Kuis	=	5%
UTS/MID	=	5%
UAS	=	5%

Bobot Penilaian:

- a. ≥ 85 = A
- b. ≥ 70 s.d < 85 = B
- c. ≥ 60 s.d < 70 = C
- d. ≥ 50 s.d < 60 = D
- e. < 50 = E

15. Buku Sumber (*References*)

- a. Berbagai jurnal, artikel, dan publikasi.